

§ 24

Материалы и текстуры в Blender



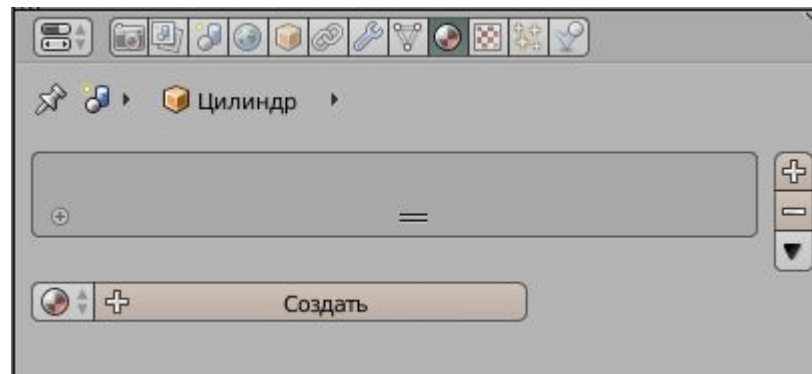
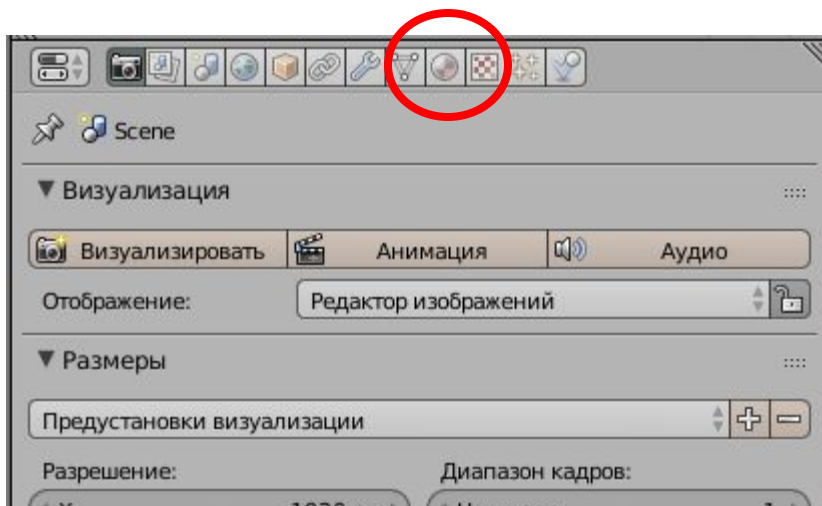
Материалы

Модели, которые мы создавали **до** этого, имели **серый цвет**. Очевидно, что для серьезного моделирования создать лишь форму недостаточно, необходимо наделить ее соответствующими свойствами. Часто о свойствах объекта мы судим по его внешнему виду.

Например, металлический отблеск на шаре сообщает нам, что он, вероятно, тяжелый. Поэтому одной из важнейших частей 3D-моделирования является **применение** к моделям **материалов** и их **настройка**.

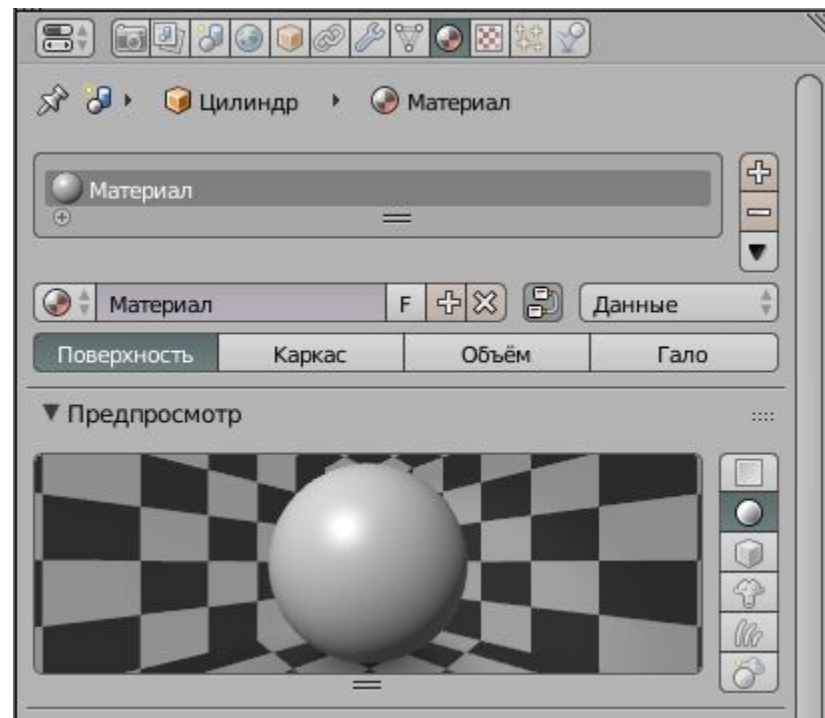
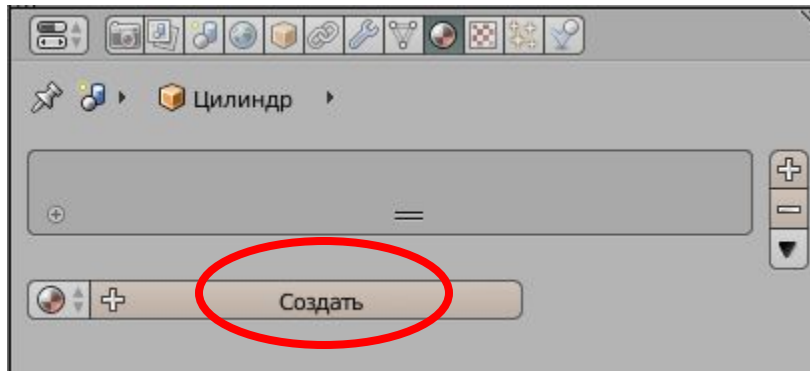
Кнопка Материал

Для добавления материала и настройки в окне **Свойства** имеется кнопка **Материал**.

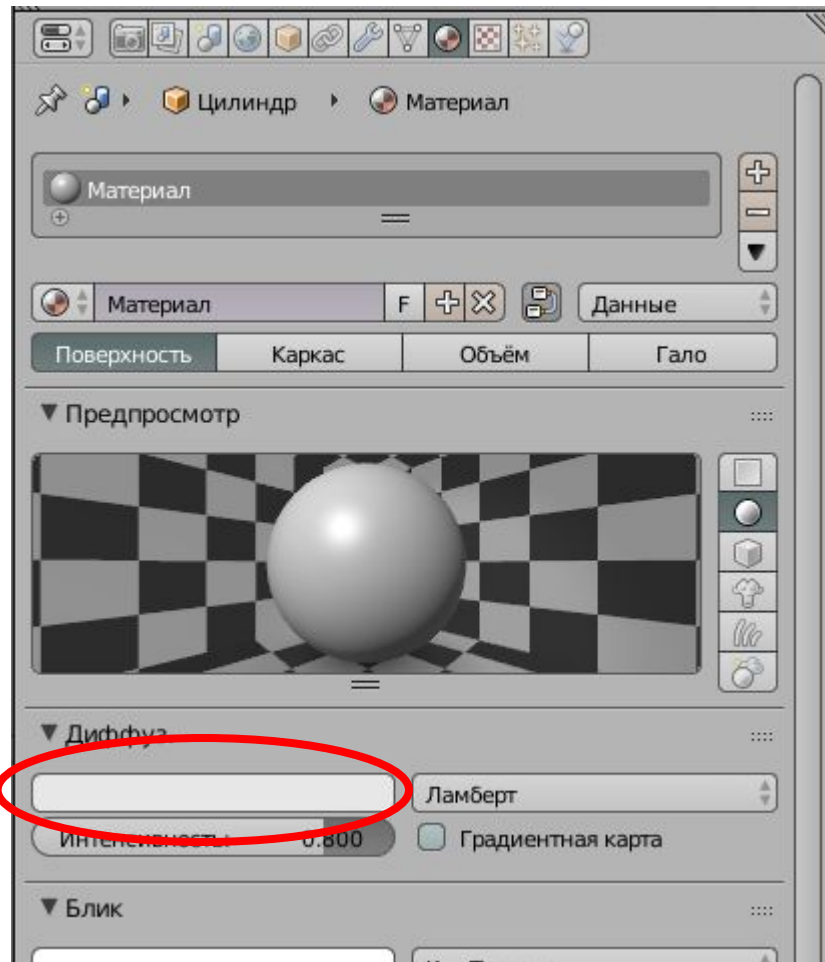


Добавление материала

По началу нет материала и его надо создать.



Выбор цвета материала



Диффуз. – основной цвет материала.

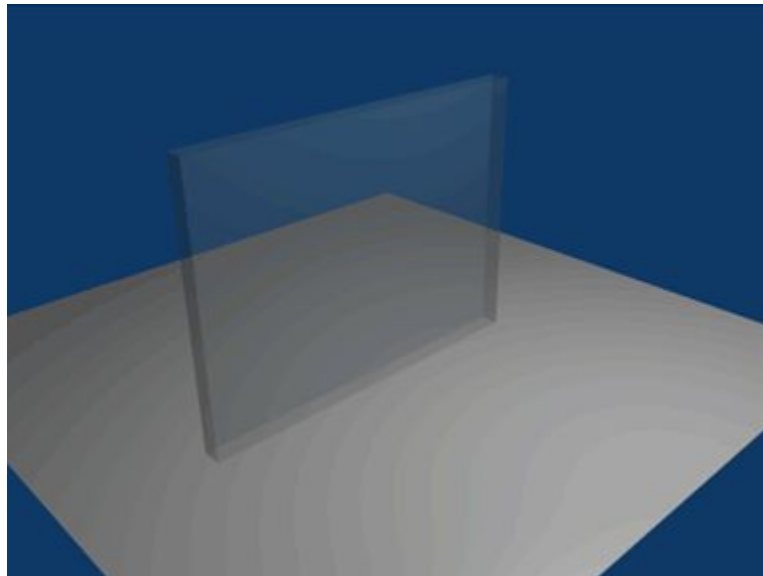
Блик – цвет при отражении от лучей источника цвета.

Прозрачность материала

Многие окружающие нас предметы и вещества обладают **прозрачностью**. Например, вода и стекло.

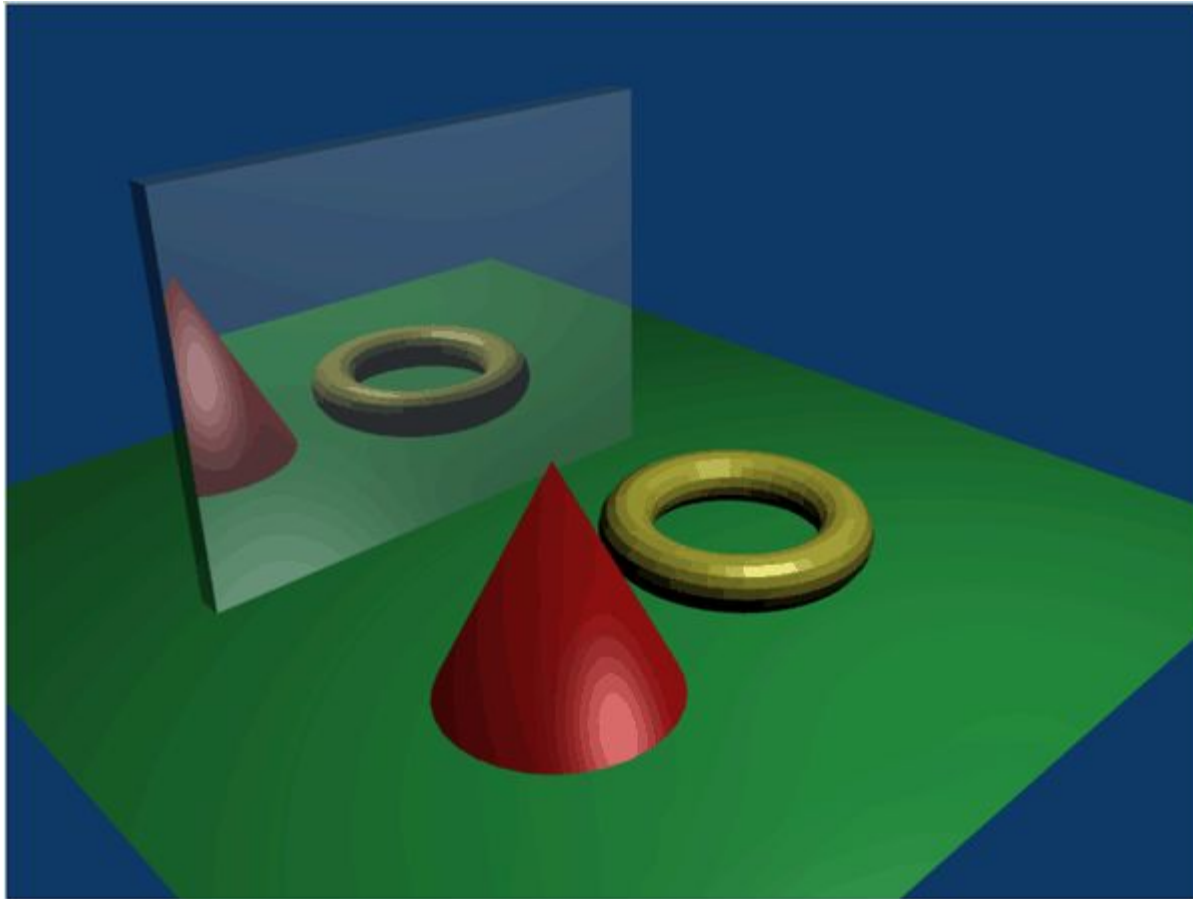
Во многих графических программах есть свойство **Альфа** (**Alpha**), обозначающее прозрачность материала.

Значение **Альфа** равное **единице** означает **полную непрозрачность** материала. Приближение значения Alpha к **нулю** делает материал все **более прозрачным**. При **нулевом** значении объект становится **невидимым**.



Зеркальная поверхность

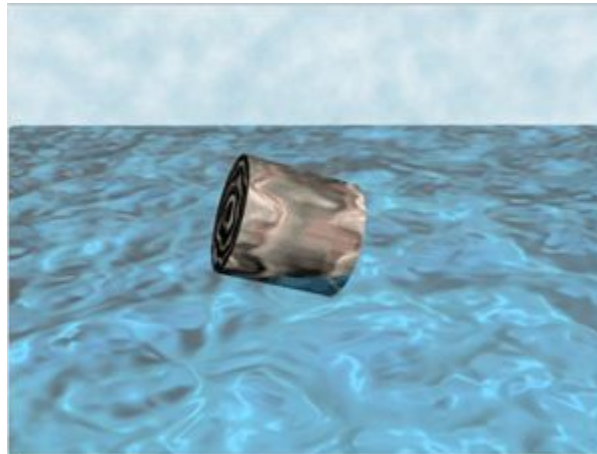
В Blender можно создать зеркальную поверхность, т.е. поверхность, обладающую отражающей способностью.



Текстуры

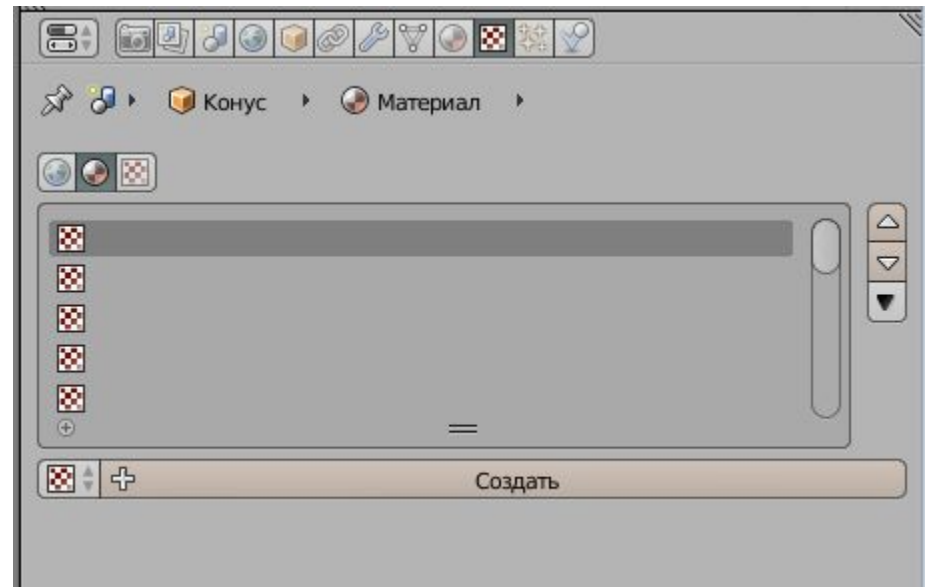
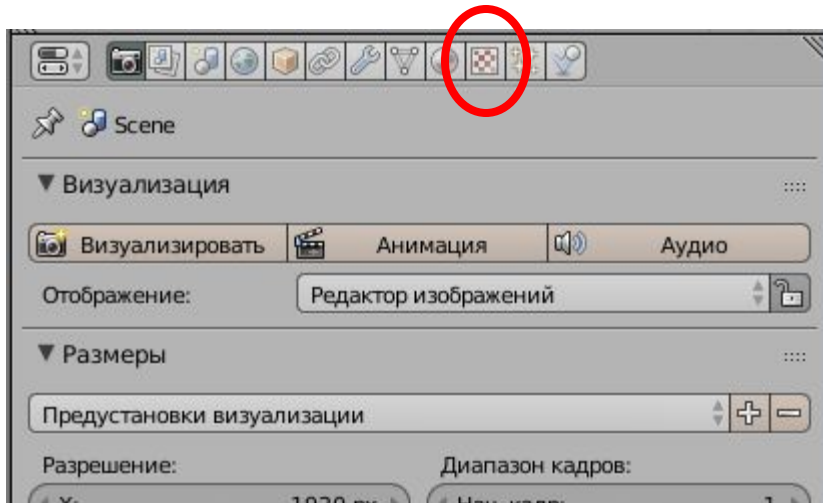
Текстура – изображение, "накладываемое" на поверхность 3D-модели для создания эффекта определенных свойств материала (мрамора, дерева, металла и др.).

Вы всегда должны создать материал перед добавлением текстуры.



Кнопка Текстура

Для добавления текстуры и настройки в окне **Свойства** имеется кнопка **Текстура**.



Текстуры

Помните, вы всегда должны создать материал на объекте перед наложением текстуры.

К модели можно применить несколько текстур (они располагаются как слои).

Обычно, просто добавить текстуру недостаточно. Ее необходимо настроить.

Одной из часто используемых текстур является **Изображение**, которая позволяет накладывать на объект предварительно заготовленное изображение.